

ATTUALITÀ | DANNI DEL GIOCO

Disagio Gen Z Dal gaming al gambling

SOFIA VEGEZZI

Tommaso ha quindici anni quando la madre scopre un buco di seicento euro nel suo estratto conto. La carta di credito è collegata alla sua console, e lui compra scrigni segreti e scatole misteriose in uno sparatutto online tutto il giorno, fino a notte fonda. I voti a scuola calano, smette di andare agli allenamenti di basket, e in seduta racconta: «Il momento migliore non è tanto quando trovo le ricompense virtuali casuali contenute nelle loot box (gli scrigni dei videogame) ma un secondo prima, quando stanno per aprirsi».

Quello di Tommaso è uno dei casi ricostruiti dallo psicologo **Francesco Bocci** in base alle storie raccolte dai suoi pazienti: nome, età e dettagli sono inventati per tutelare l'identità reale, ma la dinamica clinica segue uno schema che Bocci in-

La passione per i videogame in sé non è patologica. Lo diventa quando si perde il libero arbitrio. E il comportamento a rischio tocca oltre un minore su sei tra gli 11 e i 17 anni

contra spesso. E che accomuna molti ragazzi italiani: secondo l'indagine "Generazione Z 2.0" dell'Istituto Superiore di Sanità, realizzata tra ottobre e dicembre 2025, il 13,6 per cento degli 11-13enni (circa 219.000) ha un profilo compatibile con un disturbo da gaming. Oltre un minore su sei tra gli 11 e i 17 anni mostra almeno un comportamento a rischio legato a social media, videogiochi o azzardo.

L'abuso dei social è diminuito dal 2022, come i livelli più gravi di ansia e depressione. Ma l'azzardo per i giovani si è spostato quasi del tutto online, dove la sovrapposizione con il gaming è ormai un dato: il 9,5 per cento degli 11-13enni con gaming problematico ha anche un profilo da giocatore d'azzardo a rischio, contro lo 0,5 per cento di chi non usa i videogiochi. C'è quindi una correlazione tra i due fenomeni, anche se la dotto-

ressa **Claudia Mortali**, responsabile dell'indagine, specifica: «Non si può parlare di causalità: non sappiamo ancora quale dei due fattori sia la causa dell'altro».

Quello che i dati raccontano è il meccanismo che porta migliaia di ragazzi come Tommaso dal gaming al gambling a causa delle dinamiche che li accomunano, tanto che i videogame più associati alla dipendenza sono quelli costruiti come le slot: loot box, partite brevi, un click e si ricomincia, con la promessa di vittorie sempre più grandi se si è pronti a investire soldi.

Per il dottor Bocci, che ha fondato il protocollo clinico Video Game Therapy, il gioco in sé non è patologico. Lo diventa quando si perde il libero arbitrio, quando la macchina decide al posto del giocatore, assorbito fino alla dipendenza. Per questo nelle sue sedute usa titoli commerciali senza meccaniche aleatorie (niente ricompense casuali), scelti con il paziente e giocati per un'ora insieme. Con Tommaso punta, ad esempio, su un gioco di mountain bike a



La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato



tempo, che gli insegna che a vincere è l'allenamento e mai il caso.

«Non esistono più un'identità reale e una digitale separate», dice a L'Espresso **Valentina Di Mattei**, presidente dell'Ordine degli **Psicologi della Lombardia**. «È online che gli adolescenti sperimentano appartenenze e cercano il riconoscimento continuo e quantificato fatto di like, visualizzazioni e follower». È l'attrazione esercitata dagli streamer che promuovono siti di scommesse mentre giocano in diretta, con cui i ragazzi costruiscono relazioni parasociali, percepite come intime e familiari ma in realtà a senso unico. «I giovani sentono di conoscerli, di potersi identificare», spiega Di Mattei, «e questo rende il messaggio pubblicitario più efficace di uno spot tradizionale».

Samuele ha diciassette anni quando lascia la scuola. Scommette su calcio e tennis con un conto aperto da un conoscente maggiorenne, e compra gratta e vinci in una tabaccheria che non chiede documen-

VIDEOGIOCHI

Un adolescente gioca col cellulare

ti. Da poco la famiglia ha scoperto i debiti del padre, ludopatico, e lui vorrebbe risolverli con una vincita. Anche il suo è uno dei casi raccontati da Bocci, che gli propone di giocare a Cuphead, in cui due fratelli scommettono la propria anima al Casinò del diavolo e perdono. Lui si riconosce, e parte un lavoro lungo, con ricadute, che lo porta ad allontanarsi dal gioco.

Non bisogna quindi patologizzare il gaming in sé, che può avere valenze positive se seguito da un adulto. Ma quando la dipendenza si struttura, spiega la dottoressa **Simona Silvestro**, che coordina il gruppo di lavoro sul disagio giovanile dell'**Ordine degli psicologi della Lombardia**, negli adolescenti si crea «un senso di vuoto identitario» che il gioco riempie, un'evasione consolatoria e una chiusura verso il mondo esterno. Le caratteristiche del gaming fanno il resto, facilitando lo scivolamento verso l'azzardo.

La rete per curare le dipendenze in Italia sarebbe pronta ad accogliere questi giovani, sottolinea **Claudio Leonardi**, presidente della Società Italiana Patologie da Dipendenza, ma raramente arrivano «finché la famiglia dice "mio figlio non ha una dipendenza, ha un vizio", e cerca aiuti solo quando i debiti diventano ingestibili». Ai genitori dice: «Non è la sorveglianza a spezzare l'isolamento, ma tornare a fare qualcosa insieme al figlio, giocare con lui invece che sequestrargli la console».

Il divieto di scommettere sotto i diciotto anni esiste, ma non serve contro piattaforme che non verificano l'età e un'offerta di gaming che sfugge ai limiti legali dei concessionari. C'è un altro vuoto che i controlli sull'età non possono intercettare, che Bocci individua all'origine dei percorsi come quello di Tommaso: «La causa è il disagio che l'adolescente si porta dietro». Loot box, slot, scrigni a sorpresa trovano un vuoto già esistente e danno l'illusione di riempirlo, mentre la priorità, per gli adulti, dev'essere capire cosa manca a un ragazzo prima che spariscono i soldi sul conto.

E © RIPRODUZIONE RISERVATA

Foto: Getty Images